

Regolamento Globalring NVBK-GRI

Contenuto:

I. Introduzione

II. Uomo d'attacco

III. Regole : 1. Presentazione

2. Posizionamento generale per l' esercizio

3. Richiamo dopo ogni esercizio

4. Regole generali

IV. Esercizi di obbedienza: 1. Seguire in libertà (senza collare o guinzaglio)

2. Assenza del conduttore

3. Inviare in Avanti

4. Posizioni

5. Rifiuto di pasto

6. Riporto di un oggetto

7. Cercare e riportare cubo di legno

V.Salti: 1. Muro

2. Salto lungo

3. Siepe

VI. Esercizi morsi: 1. Attacco frontale con bastone

2. Attacco frontale con attributi

3. Attacco in fuga e spari d'arma da fuoco

4. Attacco in fuga interrotto

5. Ricerca e trasporto

6. Difesa del conduttore

7. Guardia di un oggetto

VII. Tabella dei punti

II. UOMO D'ATTACCO

L'uomo d'attacco svolge gli esercizi come richiesto dal giudice di gara (dipendente dalla categoria). Il suo ruolo è di rendere abile i giudici di giudicare la qualità dei cani, per questo prenderà una posizione inversa a quella del cane.

Il costume protettivo DEVE essere fornito di IUTA sia ai bracci che alle gambe. È consentito usare pezzi di iuta corti o lunghi. L'uomo d'attacco si comporterà sportivamente e esibirà ogni esercizio allo stesso modo per ogni cane.

Il ruolo dell'uomo d'attacco Globalring è definito nel "Regolamento uomo d'attacco Globalring" (Rules for decoys). L'uomo d'attacco terrà sicuramente conto di 3 regole fondamentali:

- Sarà sempre imparziale
- Non porrà MAI e in NESSUNA MANIERA dolore fisico al cane
- Si comporterà come se non portasse nessuna protezione, si muoverà velocemente, agilmente e minaccioso dove necessario. Schiverà il cane nelle fasi dove il regolamento lo permette.

L'uomo d'attacco non toccherà il cane con il bastone (bambole) ma lo agiterà attorno al cane.

In caso che portasse un'arma da fuoco, sparerà sempre in un angolo di 45° in direzione opposta al cane. È concesso parlare o gridare ai cani solo se questo è stato richiesto dai giudici, per esempio per la difesa di un oggetto.

In caso venisse utilizzato del liquido durante un'esercizio, è ammessa solo acqua.

La categoria 1 può essere eseguita da un solo uomo d'attacco, a partire dalla categoria 2 è raccomandata la presenza di 2 uomini d'attacco.

La selezione degli uomini d'attacco viene fatta in ogni paese partecipante seguendo il regolamento e le direttive del Globalring.

Di tempo in tempo vengono organizzati esami per "candidati uomo d'attacco", sia nazionali che internazionali.

Queste qui sotto sono le regole per candidarsi:

- Mandare una candidatura scritta alla NVBK, che a suo tempo trasferirà questa verso il responsabile. Dal 2016 il responsabile per gli uomini d'attacco Globalring è Fransis

Lemmens. Colui si occupa anche di tutti i commenti, reclamazioni e domande che hanno a che fare con gli uomini d'attacco.

- Ogni candidato deve fare un corso pratico con il responsabile per uomini d'attacco Global. Luogo e ora verranno comunicati dal responsabile.
- Il responsabile giudicherà ogni candidate, se necessario anche per categoria.
- Dopo valutazione positiva e 3 valutazioni di gara sempre positive è consentito ottenere il brevetto, naturalmente dopo esame di teoria e pratico.
- Il porto dei guanti durante un concorso è obbligatorio
- Il club organizzatore di un concorso pagherà 20€ per ogni uomo d'attacco partecipante.
- Nella categoria 3 sono consentiti solamente uomini d'attacco Globalring.

III. REGOLE

1. PRESENTAZIONE

Il conduttore entra sul terreno di gara a richiesta del responsabile di gara e si presenta ai giudici. Il cane non porterà nessun collare, guinzaglio o museruola.

Il conduttore sceglierà le lunhezze e altitudini per i salti e comunicherà ai giudici se il richiamo per il cane sarà vocale o con fischietto. Dalla Cat.2 il conduttore riceverà dai giudici il cubo di legno che a sua volta lo metterà in tasca senza che il cane lo veda.

I partecipanti della Cat.3 faranno anche un tiro a sorte per l'attacco in fuga interrotto.

I conduttori verranno messi a conoscenza del loro turno solo al momento dell'esercizio.

2. POSIZIONAMENTO PER L'ESERCIZIO

Il conduttore si terrà a disposizione del responsabile di gara che lo accompagnerà a ogni punto d'inizio d'esercizio. Al punto d'inizio il conduttore può preparare il suo cane, per questo gli sono concessi pochi secondi. Una volta pronto il conduttore farà segno al giudice che a sua volta darà inizio all'esercizio con un suono di campanello o trombetta.

Dopo il suono il conduttore ha ancora solo 2 comandi a disposizione per far eseguire l'esercizio dal suo cane, ogni comando aggiuntivo sarà notato.

3. COMANDO DI RICHIAMO ALLA FINE DI UN'ESERCIZIO

Ogni comando di richiamo può essere dato vocalmente o con un fischietto come già detto nella presentazione. In caso il conduttore non riuscisse a rispettare questa regola gli

potranno essere sottratti punti di "attitudine generale". Sia vocalmente che con il fischietto i comandi dovranno essere corti e rigidi. Ogni comando troppo lungo o formato da più parole sarà penalizzato come comando aggiuntivo. È consentito solo un comando di richiamo. In caso il cane rifiutasse, necessitasse di multipli comandi per ritornare o dopo 5 secondi non lasciasse il morso, il giudice è libero di sottrarre dei punti di attitudine generale accanto ai totali 10 punti per il richiamo. Un secondo comando costa aggiuntivamente 5 punti. Al cane sono concessi 30 secondi per ritornare dal suo conduttore dopo il richiamo, se non riuscisse gli verranno sottratti i punti per il ritorno dal conduttore. Nella Cat.1 è concesso ai conduttori di far lasciare il morso al cane e di andare a recuperare il cane dall'uomo d'attacco. In caso un conduttore preferirebbe recuperare il cane dall'uomo d'attacco dovrà comunicarlo ai giudici alla presentazione.

In questo modo è concesso anche ai cani provenienti da concorsi IPO di partecipare a concorsi Globalring.

4. REGOLE GENERALI

ATTITUDINE GENERALE:

In caso i giudici decidessero che l'esercizio non è stato commesso in modo regolare potrebbero essere sottratti punti di "attitudine generale" con un massimo del 10% della totalità dei punti dell'esercizio. I giudici reagiranno nella stessa maniera in caso il conduttore presentasse un comportamento sgarbato prima, durante o dopo la sua gara.

Ogni intervento del conduttore durante la gara ad una comunicazione di attitudine generale non è tollerata e potrebbe per questo essere squalificato dalla gara.

La perdita di punti per "attitudine generale" verrà sottratta dal totale dei punti ottenuti durante tutta la gara. Ogni conduttore ritroverà questa sottrazione in una colonna differente sulla sua pagella di gara.

In caso di un grave litigio i giudici avranno il diritto di eliminare totalmente il conduttore da tutti i concorsi e ritirare il libretto di lavoro del cane. A sua volta verrà inviato un rapporto dell'incidente alla Globalring International (GRI) e al presidente del Club cinofilo di provenienza del conduttore in questione.

Dal 2016 la Federazione Globalring International è rappresentata dal Sig. Germain Pauwels (B) e dal sig. Dominis Heezen (NL).

Dal 2017 un cane che morde più volte sopra, sotto o affianco alla iuta potrà ottenere una perdita di punti con il massimo del 10% dei punti totali dell'esercizio. Un morso giudicato accidentale non perderà nessun punto.

CONDIZIONI PER PARTECIPARE AL GLOBALRING

Il conduttore di un cane che vuole partecipare al Globalring deve essere in possesso di un libretto di lavoro consegnato dalla segretaria della NVBK a TEMSE (B). Il libretto di lavoro può essere facilmente richiesto via il sito www.nvbk.org, cliccando su "aanvrag werkboekje". Non dimenticate di mandare una foto digitale del vostro cane. Dopo il pagamento sarà fatto il necessario e il libretto vi sarà spedito a domicilio. Anche conduttori internazionali o conduttori di cani senza albero genealogico possono richiedere un libretto di lavoro alla NVBK. Una volta che la GRI avrà una segretaria propria i libretti verranno richiesti e inviati dalla GRI.

Tutte le razze di cani sono ammesse al Globalring. I cani partecipanti devono avere la minima età di 12 mesi. Dal 2015, libretto di lavoro e assicurazione sono OBBLIGATORIE per la partecipazione a concorsi Globalring.

Prima di poter partecipare nella Cat.3 un cane deve percorrere il seguente traghetto:

- Nella Cat.1 ottenere minimo 2 x 160 punti su 200.
- Nella Cat.2 ottenere minimo 2 x 260 punti su 300

Ogni conduttore può restare nella stessa categoria quanto vuole ma può partecipare soltanto una volta al Campionato Nazionale o al Campionato mondiale nella stessa categoria. Questo per escludere concorrenze ingiuste.

Sino a quando un cane non raggiunge i 300 punti in Cat.3, il conduttore può reinscrivere in Cat.2.

Un cane proveniente da un Club Cinofilo Ring può competere nel Globalring direttamente nella categoria di provenienza. Un cane che ha partecipato a un campionato nazionale nella Categoria più alta è obbligato a partecipare nella Cat.3 Globalring. La categoria di provenienza verrà controllata nel libretto di lavoro.

ORGANIZZAZIONE DI UN CONCORSO:

Le associazioni che vorrebbero organizzare un concorso dovranno portare importanza a ogni dettaglio per la preparazione. Faranno pubblicità in quanto è possibile con l'aiuto del segretario/ coordinatore internazionale per invitare partecipanti provenienti d'all'estero.

I GIUDICI PER UN CONCORSO:

Dal 2016 è obbligatorio avere 2 giudici per concorso. Questo per acconsentire un lavoro e giudicamento più accurate e preciso.

I giudici del concorso vengono scelti dall'associazione organizzatrice. Minimo 2 mesi prima del concorso l'associazione dovrà aver scelto I giudici.

Dopo il concorso I giudici faranno un rapporto sulle condizioni di gara presso la NVBK.

Dal 2017 sarà possibile fare questo rapport tramite un documento EXCELL reso accessibile dalla NVBK.

L'ossociazione organizzatrice dovà pagare una somma di 25€ per giudice partecipante.

Regolarmete verranno organizzati corsi per candidate giudici.

La lista dei giudici può essere richiesta presso la segretaria/coordinazione del GRI o presso la NVBK.

Accanto ai giudici sono necessari anche 2 uomini d'attacco. Sul sito della NVBK e sul sito Globalring-dogsport è possibile trovare uomini d'attacco classificati per categoria.

L'associazione organizzatrice provvederà anche a assumere un commissario di gara con la conoscenza del regolamento Globalring e delle fasi di gara.

Sarà anche assunta una segreteria di gara che si occuperà dell'amministrazione scritta di gara. Si occuperà di compilare entro i 15 minuti i rapporti di gara, appenderli e renderli visibili a tutti.

Per preferenza si dovrebbe disporre anche di un'aiutante che si occupa della preparazione delle differenti prove di gara, per esempio...longitudine o altitudine salti, ricarica arma da fuoco, rifiuto di pasto etc...

MODALITÀ PER DIVENTARE GIUDICE

- Inviare la candidatura alla NVBK che invierà quest'ultima al responsabile per giudici Globalring. Dal 2016 il responsabile per giudici Globalring è il Sig. Guido Vanderheyden. Colui si occupa anche di tutti i commenti, reclamazioni e domande a questo soggetto.
- Il candidato verrà sottoposto a un test teorico per valutare la sua conoscenza del regolamento
- Il candidate verrà sottoposto a 2 prove pratiche. In caso il candidato non otterrebbe un'evaluazione positive, potrebbe essere costretto a maggiori prove pratiche

- Dopo un risultato positivo e una terza prova come esame il candidato può ottenere il brevetto di giudice.

TERRENO PER IL CONCORSO

Il terreno dove si svolgerà il concorso deve essere totalmente recintato così che nessun cane possa scappare e lasciare il terreno senza il suo conduttore. Il terreno non può essere di materiale duro (cemento, piastrelle, asfalto). Ogni punto di partenza delle varie prove di gara sarà marcato con una bomboletta di vernice, sabbia, tavola....come il giudice deciderà.

Per la protezione dell'oggetto verranno tracciati 2 cerchi con un fascio di 2 e 5 metri.

Per i salti verrà definita la posizione del conduttore con un quadro accanto all'ostacolo.

Per l'avvio in avanti verrà tracciata una linea di minimo 20m parallela al punto di partenza.

A ogni lato e a 5m dalla fine della linea parallela al punto d'inizio verranno messi dei coni, così che il giudice sappia giudicare se il cane ha trascorso una traiettoria accettabile e se si è distanziato sufficientemente.

LOGISTICA PER IL CONCORSO:

L'associazione organizzatrice mette a disposizione dei giudici il seguente:

- Attributi per gli attachi
- Un'ostacolo per gli attacchi
- Minimo 3 nascondigli per la ricerca dell'uomo d'attacco
- Minimo 6 oggetti per il riporto di un'oggetto
- Cibo per rifiuto del pasto
- 2 pistole, 6mm per Cat.1, 9mm per Cat.2-3 (pistole a salve)
- Segnalino o bandierina per l'attacco interrotto
- Foglio ufficiale per il conteggio dei punti
- Distrazione per il minuto in assenza del conduttore
- Oggetti per la guardia dell'oggetto

L'associazione organizzatrice metterà a disposizione un cane di Cat.3 in grado di mostrare le prove ai partecipanti. Verrà messo a disposizione un locale dove gli uomini d'attacco potranno cambiarsi, riposarsi e nascondersi tra le prove. In caso di alte temperature e in decisione con i giudici l'organizzatore metterà a disposizione dell'acqua fresca.

ESTRAZIONE A SORTE:

L'associazione organizzatrice organizzerà insieme ai giudici un'estrazione a sorte per determinare il turno di ogni partecipante

CANE DA PROVA:

Dal 2016 si preferisce un cane di Cat.3 per consentire ai giudici di spiegare ai partecipanti il percorso delle prove di gara per tutte e 3 le categorie invece di farlo con un cane per ogni categoria. I partecipanti a questo punto possono porre delle domande ai giudici prima di iniziare il concorso.

ESCA:

L'esca per il rifiuto di pasto può essere di qualunque genere. Cotto, crudo, formaggio, pesce, biscotti...etc

BASTONE:

Il bastone è preferibilmente di bamboo spaccato in 4, oppure con più bastoncini di bamboo raggruppati. Il bastone misura massimo 60cm. Ferro o acciaio non sono tollerati.

COMANDI:

I comandi possono essere dati nella lingua di provenienza del conduttore. Richiamare il cane può essere fatto con un fischiello.

FOGLIO DEI RESULTATI:

Il foglio dei risultati deve essere conforme al modello stabilito dalla GRI.

Per ogni partecipante verrà messo a disposizione un foglio dei risultati ai giudici per notare i punti durante le prove, la segreteria riceverà quest'ultimo e riscriverà il tutto in bella su un nuovo documento che verrà dato ai concorrenti alla premiazione. Chi volesse può chiedere una copia per archivio personale.

FUNZIONI E OBBLIGAZIONI DEI GIUDICI:

I giudici vengono invitati dall'associazione organizzatrice. Per un Campionato I giudici vengono scelti dalla GRI.

I giudici saranno perfettamente a conoscenza del regolamento e comporranno delle prove per ciascuna categoria. Ogni sottrazione di punti è data per ogni sbaglio, insufficiente preparazione o azione errata del cane. Ogni decisione presa dai giudici per azioni che non fossero riprese nel regolamento è incontestabile. L'inizio e la fine di un'esercizio saranno indicate tramite il suono di una campanella o una trombetta. I giudici faranno del loro meglio così che tutti i partecipanti passino le loro prove nelle stesse condizioni e le prove vengano

fatte allo stesso modo. I giudici detteranno alla fine di ogni prova i punti realizzati allo scrittore che a sua volta non sarà abilitato a dare dei punteggi.

I giudici seguiranno regolarmente dei corsi aggiuntivi sul regolamento Globalring.

IV: PROVE DI OBEDIENZA

1. SEGUIRE IN LIBERTÀ (6 punti)

Il conduttore segue un percorso a memoria, tracciato dai giudici e visto con il cane prova.

Durante il percorso il conduttore dovrà fermarsi 2 volte quando suona la campana o la trombetta. La posizione del cane è a scelta ma deve rimanere in prossimità del suo conduttore. In caso il conduttore si sbaglia nel percorso verranno sottratti dei punti "attitudine generale". Se il conduttore cambia il suo tragetto volutamente (per evitare un'ostacolo) gli verranno sottratti tutti i punti della prova.

PENALITÀ:

Il cane cammina più avanzato, si allontana, rimane dietro -1

Il cane non segue più il conduttore -6

Il conduttore sbaglia percorso -AH (attitudine generale)

Il conduttore sbaglia percorso e evita ostacolo -6

Il cane gira intorno al conduttore -1 (per volta)

ASSENZA DEL CONDUTTORE 10 punti

Il cane viene lasciato da solo in un luogo stabile indicato dal giudice. Per categoria 1 e 2 è sempre coricato, per la Cat.3 il giudice può chiedere di lasciare il cane seduto o in piedi. Il minuto di tempo comincia dal momento che il conduttore sparisce dalla vista del cane. Al conduttore non è consentito guardare il cane mentre si allontana o quando sta per uscire dalla vista del cane. In questo minuto ci sarà una distrazione dove il cane non potrà reagire o cambiare di posizione. La distrazione non sarà mai di modo aggressivo e non sarà mai fatta da un'uomo d'attacco. La distrazione non può essere esercitata a meno di 5m in Cat.3 e mai a meno di 10m in Cat. 1 e 2.

PENALITÀ:

Il cane cambia di posizione durante il minuto -10

Cane cambia posizione durante il percorso al nascondiglio del conduttore	-10
Cane si sposta senza cambiare posizione, ogni metro	-1
Cane cambia posizione al ritorno del conduttore	-2
Conduttore si fa vedere durante il minuto	-10
Ogni comando aggiuntivo	-10
Conduttore guarda il cane durante il percorso o all'entrata del nascondiglio	-10
Cane alza i due gomiti da terra	-10

3. INVIARE IN AVANTI 12punti

Nella zona disegnata: 12 punti

Tra i pali (5m dalla zona disegnata): 8 punti

Fuori dai pali: 4 punti

Il cane deve superare una linea di 20m parallela al punto di partenza, a differenza di categoria questa sarà a 20, 30 o 40 metri di distanza. Alle estremità della linea d'arrivo verranno situati dei coni. A 5m dai coni, verso l'interno della linea verranno tracciate delle linee di 1m in senso opposto o posizionati oggetti come punto di riferimento per la traiettoria eseguita. Una volta che il cane passa la linea d'arrivo il conduttore può richiamare il cane senza aspettare un segno del giudice, campanella o trombetta.

PENALITÀ:

Dare il comando vocalmente e con gesto	-2
Comando aggiuntivo (ogni comando)	-4
Il cane va a zigzag	-1
Cane parte prima del permesso del giudice	-4
Cane parte dopo il permesso del giudice ma prima del comando	-2
Cane non sorpassa la linea d'arrivo	-12
Comando aggiuntivo al ritorno (solo uno)	-2
Cane non ritorna prima di 20 secondi	-12
Cane gira per il terreno	-AH

4. POSIZIONI CAT.2-3 20 punti CAT.1 10 punti

Punti attribuiti: per le 3 (3x3) o 6(6x3) posizioni eseguite 9punti 18 punti

Per ritorno dal conduttore 1punto 2 punti

Esempio cane CAT.3

Seduto, coricato, inpiedi = 9- avanzato di 1m

Coricato bene, ritorna dal conduttore = 3

Totale punti =11

Caratteristiche dell'esercizio

L'esercizio si può svolgere a terra ma potrebbe anche essere svolto su un'attributo stabile presente sul terreno, per esempio...un ponte, un tavolo....

Il cane e il conduttore devono potersi vedere, a differenza di categoria la distanza sarà 5, 10 o 15 metri. Il conduttore può dire il nome del cane per ogni posizione se questo viene detto abbastanza fluentemente. In altro caso gli saranno sottratti dei punti per comando aggiuntivo. Il conduttore ha a disposizione 2 comandi aggiuntivi per ogni posizione da eseguire. Al terzo comando viene data la fine alla prova con mantenimento dei punti per ogni posizione eseguita correttamente. Idem per le posizioni provvisorie, in caso il cane cambi di posizione, la posizione richiesta dovrà essere comandata nuovamente. Per evitare che il cane esegua ciò che il giudice chiede vocalmente è preferibile fare l'esercizio con delle foto delle posizioni così che l'unico comando vocale che il cane potrebbe sentire è quello del suo conduttore. Nella Cat.1 saranno richieste 3 posizioni, nelle Cat.2 e 3 saranno 6.

PENALITÀ:

Cane cambia di posizione all'inizio della prova -2

Cane non effettua la posizione richiesta -3

Cane avanza (per metro) -1

Cane torna dal conduttore prima della fine della prova perdita dei punti per il ritorno+
Metri. Mantenimento posizioni
Eseguite.

5.Rifiuto del pasto CAT.1 5 punti CAT. 2 e 3 10 punti

Nelle CAT. 2 e 3 I giudici possono spargere fino a massimo 6 esche sul terreno. Non a meno di 5m dalla posizione dove verrà deposto il cubo e non all'interno del cerchio di 2m dove si effettua la guardia d'oggetto. Nella CAT.1 è VIETATO spargere esche sul terreno, 1 esca verrà offerta o lanciata al cane. Nelle categorie 2 e 3 in caso d'offerta o lancio dell'esca verranno offerte o lanciate 2 esche. L'esca sarà la stessa per tutte le categorie.

PENALITÀ:

- Cane lecca, mangia o prende l'esca -5 -10
- Cane di distanza dall'esca (per metro) -1
- Conducente interferisce durante l'esercizio -5 -10
- Cane si distanzia più di 3m -5 -10
- Cane si distanzia al ritorno del conducente -2

6. RIPORTO DI UN'OGGETTO 12punti

Il giudice sceglie un'oggetto per categoria e terrà conto della difficoltà per ogni categoria.

L'oggetto non peserà più di 1kg e NON sarà di vetro o di metallo. Nei 5m attorno al punto dell'esercizio non si troveranno altri oggetti o esche. Il conducente non può muovere i piedi per recuperare l'oggetto quando il cane lo riporta o lo fa cadere in vicinanza.

Il cane può riprendere l'oggetto per 3 volte prima di perdere un punto. Il cane ha 15sec di tempo per riportare l'oggetto al conducente. Il tempo scorre dal momento che il cane tocca l'oggetto. Il conducente ha diritto a un solo comando.

PENALITÀ:

- Comando irregolare o aggiuntivo -12
- Comando vocale e gestivo -2
- Oggetto riportato fuori tempo -12
- Cane parte prima della campana o trombetta -4
- Cane parte prima del comando -2
- Cane morde e gioca con l'oggetto -1
- Cane fa cadere l'oggetto al ritorno -1

Oggetto non rilasciato da seduto -1

Cane fa cadere l'oggetto ai piedi del conduttore -3

7. CUBO DI LEGNO CAT. 2 e 3 15 punti

I giudici predefiniscono il tempo massimo per la ricerca del cubo tenendo conto della difficoltà e la superficie del terreno. Il cubo è di legno, lungo massimo 15cm e largo 2cm.

Il conduttore riceve il suo cubo alla presentazione. Ogni cubo avrà un marchio così che non ci siano discussioni dopo la prova. Il conduttore mette il cubo in tasca senza che il cane lo veda.

Durante la prova il conduttore poserà il cubo sul posto predefinito con le spalle al cane. Il cubo verrà depositato a più o meno 30m dal cane. Mentre il conduttore ritorna verso il cane, saranno depositati dei cubi neutri attorno al suo. Al suono della campanella o trombetta il conduttore invierà il cane alla ricerca del cubo. Per questa prova il conduttore ha diritto a un solo comando. È concesso al conduttore di far annusare la mano con cui ha tenuto il cubo prima di inviare il cane alla ricerca. Una volta che il cane riporterà il cubo, il conduttore lo farà vedere al giudice per essere certi che il cane abbia riportato il cubo giusto.

PENALITÀ:

Il conduttore mostra il cubo al cane -15

Comando vocale e gestivo -2

Comando aggiuntivo all'invio del cane -15

Cubo riportate fuori tempo -15

Cane parte prima della campana o trombetta -4

Cane parte prima del comando -2

Cane fa cadere il cubo mentre lo riporta (per volta) -1

Oggetto non rilasciato da seduto -1

Cane fa cadere l'oggetto ai piedi del conduttore -3

Cane lascia la sua posizione prima del ritorno del conduttore -15

Cane si sposta, per metro e massimo 2 -1

Cane riporta il cubo sbagliato -15

Cane riporta 2 cubi tra cui quello giusto metà dei punti

V. SALTI

Nella Cat.1 il conduttore può scegliere tra uno dei 3 salti. La sua scelta dovrà essere comunicata ai giudici alla presentazione. Nella Cat.2 la siepe è obbligatoria, rimane la scelta per il second salto tra il muro e il salto lungo. In caso il conduttore rifiutasse di far saltare la siepe, gli verranno sottratti 5 punti “ attitudine generale” (dal 2016)

Direttive per il posizionamento per i salti:

- Il conduttore può scegliere a che distanza mette il cane dall'ostacolo
- Il conduttore prende posizione dove predefinito dai giudici
- Il conduttore non può toccare gli ostacoli
- In caso il cane lasciasse la sua posizione, il conduttore può scegliere di rimettere in posizione il cane con la perdita di un tentativo e la perdita dei punti
- Il cane ha diritto a 3 tentativi per il muro e il salto lungo, questi due salti hanno soltanto un salto di andata
- Per la siepe il cane ha 3 tentativi per il salto di andata e quello di ritorno. In caso di rifiuto o fallimento del salto di ritorno il conduttore rimetterà il cane nella posizione dove di è fermato, riprenderà posizione accanto alla siepe e aspetterà il segno del giudice per far saltare il cane.
- In caso di fallimento il conduttore non può chiedere una diminuzione dell'altezza o lunghezza
- Il comando sarà dato vocalmente senza gesti aggiuntivi. È concesso seguire il salto del cane con la testa.
- Dopo il salto il conduttore può bloccare il cane dietro l'ostacolo con un comando o richiamarlo presso di se. In caso venga dato un comando per bloccare il cane il conduttore si recherà verso il cane per recuperarlo. In caso il conduttore richiama il cane presso di se, questo ha 10secondi di tempo per farlo.
- Ci sarà una perdita di punti quando il cane non si blocca dopo il comando del conduttore
- Il cane non perderà punti se rimane bloccato in una posizione differente da quella richiesta dal conduttore

1- MURO 15 punti

Altitudini regolamentari e punti

Altezza (m)	1m80	1m90	2m00	2m10	2m20	2m30
Cat.1	15					
Cat.2	12	13	14	15		
Cat.3	5	7	9	11	13	15

CARATTERISTICHE PER L'ESERCIZIO

Il muro consiste da terra fino ad un metro di altezza di un muro fisso, dopo di che saranno sovrappalcate tavole di 10cm x 3cm. Il muro può avere la larghezza tra 1m50 e 1m90.

Dietro il muro sarà provvista di tavola diagonale fissata ad 1m70 di altezza e 1m20 di distanza. Su questa tavola verranno fissate delle tavole a più o meno 30cm una dall'altra. Questa tavola diagonale permetterà un'atterraggio più soffice ai cani. Al muro non si effettua un salto di ritorno.

2- SALTO LUNGO Cat.1 e 2 15 punti Cat.3 20 punti

Distanze regolamentari e punti attribuiti

Distanze (m)	3m00	3m50	4m00
Cat.1	15		
Cat.2	10	15	
Cat.3	12	16	20

CARATTERISTICHE PER L'ESERCIZIO

Questo salto non ha pozza d'acqua. È costituito da 3 tavole, una di 2m x 10cm posizionata al fronte e due di 3m sui fianchi che partono da una larghezza di 10cm (fissati alla tavola di fronte) e che si espandono fino alla larghezza di 20cm. Questo quadro sarà provvisto di tubi di plastica o elastici che passeranno da un fianco all'altro del quadro. Raccomandiamo di utilizzare sempre materiali con cui i cani non si possono far male. Alla fine del quadro si posiziona una così detta chiave di 1m95 che servirà a regolare la distanza di salto tra 3m e 4m. I cani che passano attraverso il quadro verranno penalizzati di 4 punti e un tentativo e dovrà reiniziare il salto.

3- LA SIEPE Cat.1 15 punti Cat.2 e 3 20 punti

Altezza (m)	1m00	1m10	1m20
Cat.1	15		
Cat.2	16	20	
Cat.30	12	16	20

CARATTERISTICHE DELL'ESERCIZIO

La siepe è costituita da un pannello mobile largo 1m50 con un'asse alta 60cm. sopra i 60cm verranno fissati dei ganci culla dove si potrà fissare un pannello a mulinello anche esso largo 1m50 e 30 alto regolabile sui ganci culla. Questo deve essere fissato che al minimo tocco cada senza pericolo per i cani. Il tutto deve dare la possibilità di regolare l'altezza richiesta.

Dietro o sotto la siepe NON sarà prevista nessuna pozza.

DESCRIZIONE DELL'ESERCIZIO

Una volta che il cane ha completato il salto di andata, il conduttore ha diritto a bloccare il cane con un comando. In caso il conduttore facesse aggiuntivamente anche un gesto, gli saranno sottratti 2 punti per "comando aggiuntivo". Al segnale del giudice può essere effettuato il salto di ritorno. Il conduttore può decidere se bloccare nuovamente il cane con un comando o richiamarlo presso di sé.

PENALITÀ:

Cane parte prima del suono della campana o trombetta (+ perdita di un tentativo) -4

Cane parte prima del comando -2

Comando vocale e gesto -2

Cane rifiuta, sia all'andata che al ritorno -2

Fallito sia all'andata che ritorno -2

Cane non si ferma dopo il comando di blocco -2

Ogni comando aggiuntivo per bloccare, riposizionare o richiamare il cane -2

Comando aggiuntivo per saltare -5

Cane non ritorna presso il conduttore entro i 10 secondi -2

Cane tocca la SIEPE -1

Cane si appoggia sulla SIEPE -2

VI. ESERCIZI MORSI

1. ATTACCO FRONTALE CON BASTONE

Cat.1 senza ostacolo 50 punti

Cat.2 con ostacolo 40 punti

Cat.3 con ostacolo 50 punti

Divisione dei punti:

- Partenza 10 punti
- Attacco 30 punti (20 in Cat.2)
- Ritorno 10 punti

CARATTERISTICHE:

Durata: 10 secondi

Distanza: Cat.1 30m Cat.2 40m Cat.3 50m

CONSENTITO:

Intimidazione, opposizione, avanzamento (max 2 passi), gridare, utilizzo di accessori (devono essere passati dal cane), acqua. I giudici cambieranno la difficoltà delle prove per categoria. Nelle categorie 1 e 2 il braccio o la gamba saranno presentate per l'accessibilità al morso del cane. Sicuramente nella Cat.1 l'intimidazione e l'opposizione devono essere adattati ai giovani cani. A partire dalla Cat.2 questi possono essere più fermi. Anche girare mentre il cane morde non è consentito nella Cat.1, questo è possibile in Cat. 2 e 3.

NON CONSENTITO:

Lo "SCHIVARE" del cane al momento dell'arrivo al morso è assolutamente non consentito. Schivare diventa possibile in caso il cane sorpassasse l'uomo d'attacco o lasciasse la presa di morso.

OSTACOLI:

Come nel programma RING si devono utilizzare diversi tipi di ostacoli. Balle di fieno, fossa d'acqua, tendine di bottiglie o nastri, ruote di macchina...etc. L'ostacolo sarà alto massimo 80cm. La larghezza dell'ostacolo sarà massimo di 8m. Lo scopo di un'ostacolo è per mettere alla prova il coraggio dei cani e rallentare la sua corsa verso l'uomo d'attacco. Nessun ostacolo sarà costituito da parti che potrebbero far male ai cani. L'uomo d'attacco si posizionerà sempre a minimo 5m dopo l'ostacolo. Per un'attacco con ostacolo i giudici non

potranno mai chiedere all'uomo d'attacco di avanzare verso il cane per intimidirlo. Questo per assicurarsi della sicurezza del cane e dell'uomo d'attacco.

SVOLGIMENTO DELL'ESERCIZIO:

Per non confondere il cane, l'uomo d'attacco attirerà l'attenzione del cane gridando, scuotendo il bastone o gli accessori. Al momento della partenza per l'attacco, il cane dovrà essere sicuro in che direzione e su chi effettuare il suo attacco. In caso di attacco con ostacolo, l'uomo d'attacco può attirare l'attenzione del cane rendendosi visibile al livello dell'ostacolo, il cane sarà inviato all'attacco una volta che l'uomo d'attacco ha ripreso la sua posizione a 5m dietro l'ostacolo. L'uomo d'attacco dovrà fare del suo meglio per ammortizzare l'impatto dell'attacco del cane e non bloccherà mai volontariamente l'impatto. L'uomo d'attacco smetterà l'intimidazione del cane al richiamo o fischio del conduttore, MAI al suono della campana o trombetta.

PENALITÀ:

- Cane parte prima del suono della campana o trombetta -10
- Cane parte prima del suono della campana o trombetta per la seconda volta perdita totale
- Cane parte prima del comando -5
- Comando aggiuntivo prima della partenza del cane -10
- Atteggiamento irregolare alla partenza o durante la prova perdita totale
- Cane non morde (ogni secondo) -3
- Cane cambia velocemente la zona del morso -1
- Per ogni morso dopo il richiamo del conduttore -2
- Comando aggiuntivo per richiamo -5
- Al richiamo se non morde (+secondi che il cane non ha morso) -5
- Cane non ritorna dal conduttore entro i 30 secondi -10
- Ogni irregolarità durante il ritorno -10
- Cane non parte o non morde perdita totale, il cane non può effettuare un'attacco interrotto o perderà i punti anche di questa prova.
- Il conduttore lascia la linea di partenza perdita totale
- Il conduttore allena il cane sull'attacco del concorso perdita totale
- Cane esita davanti all'ostacolo -5

Cane effettua l'attacco passando attorno all'ostacolo -15

Cane frena o ritarda l'impatto al morso -5

In caso che il cane durante un'attacco aggredisse un civile la prova sarà direttamente sospesa, perderà tutti i punti e in caso il giudice giudicasse il cane come "pericoloso", cane e conduttore verranno esclusi dal concorso.

In caso l'uomo d'attacco si renda conto che il cane lo attaccasse nelle parti non protette dal costume di protezione, ha il diritto di respingere o schivare il cane.

In caso il conduttore in Cat.1 avesse deciso durante la presentazione di recuperare il cane presso l'uomo d'attacco ma il cane ritornasse dopo il comando di lasciare il morso, questo perderà 10 punti per il ritorno.

Il cane non molla il morso dopo 2 comandi: la prova verrà sospesa. Se il cane non tornasse ancora dal suo conduttore o il conduttore dovesse dirigersi verso il cane per farlo mollare e recuperarlo, questo verrà escluso dal terreno ma manterrà i punti aggiudicati nelle prove precedenti.

2. ATTACCO FRONTALE CON ACCESSORI Cat.2 40 punti Cat.3 50 punti

CARATTERISTICHE DELL'ESERCIZIO:

La distanza dell'attacco è di 30m. Tutte le caratteristiche dell'attacco sono le stesse a quelle dell'attacco frontale con il bastone, tranne che in questa prova il bastone viene cambiato con degli accessori scelti dal giudice. Gli accessori possono essere qualsiasi cosa e di qualsiasi tipo, si deve solo tenere conto che non facciano male o feriscano i cani e che non blocchi l'uomo d'attacco durante la prova. Il cane deve mostrare il suo coraggio sorpassando gli accessori. L'uomo d'attacco NON utilizzerà MAI gli accessori per respingere o schivare il cane.

3. ATTACCO IN FUGA E SPARI D'ARMA DA FUOCO Cat.1 50 punti Cat. 2 e 3 40 punti

Divisione dei punti:	Cat.1	Cat.2e3
Partenza	10	10
Attacco	30	10
Ritorno	10	10

CARATTERISTICHE DELL'ESERCIZIO:

Distanza d'attacco: 30 a 40 metri

Durata della prova : 10 secondi

SVOLGIMENTO DELL'ESERCIZIO:

L'uomo d'attacco attirerà l'attenzione del cane prima di darsi alla fuga. Il giudice deciderà insieme all'uomo d'attacco come si svolgerà l'attacco, in linea retta o diagonale. Solo nella Cat.3 l'attacco si svolgerà obbligatoriamente in linea retta. L'uomo d'attacco accellererà la sua corsa una volta che il cane si trova a più o meno 5m da lui per ammortizzare l'impatto sia per lui stesso che per il cane. L'uomo d'attacco non schiverà MAI il cane. Una volta che il cane morde, l'uomo d'attacco sparirà 2 colpi d'arma da fuoco in un angolo di 45° e in direzione opposta al cane. Per la Cat.1 verrà usata un'arma a salve 6mm. Per le Cat.2 e 3 verrà usata un'arma a salve 9mm. L'uomo d'attacco cesserà il lavoro quando il conduttore richiama il suo cane.

PENALITÀ: Vedi lista attacco con bastone

4. ATTACO IN FUGA INTERROTTO CAT. 3 30 punti

Divisione dei punti: Partenza 10 punti

Attacco 20 punti

L'attacco interrotto sarà giudicato su 1/3 degli attacchi frontali. Per questo esistono tabelle per semplificare il conteggio. Le tabelle sono disponibili presso la segreteria GRI. Qui sotto un paio di esempi:

Punti totalizzati durante gli attacchi frontali: $28+26=54 : 3 = 18$

Partenza attacco interrotto	+10
Totale	28
Metri prima dell'interrompimento	5 metri
Sottrazione Punti	-4
Punti attacco interrotto	24

Punti totalizzati durante gli attacchi frontali : $30+30= 60 : 3 = 20$

Partenza attacco interrotto +5

Totale 25

Metri prima dell'interrompimento 2 metri

Sottrazione punti -0

Punti attacco interrotto 25

Punti totalizzati durante gli attacchi frontali : $30+30= 60 : 3 = 20$

Partenza attacco interrotto +10

Totale 30

Metri prima dell'interrompimento 4 metri

Sottrazione punti -2

Comando aggiuntivo richiamo -5

Punti attacco interrotto 23

PENALITÀ

Partenza stessa sottrazione come per gli attacchi frontali

Cane morde -30

Interruzione nei 3m di distanza nessuna penalità

Metri aggiuntivi (al metro) -2

Comando aggiuntivo di richiamo se il cane si trova a 5 o meno metri dal conduttore -5

5. RICERCA E TRASPORTO DELL'UOMO D'ATTACCO Cat. 2 e 3 40 punti

DIVISIONE DE PUNTI: Ritrovamento: 10 punti Trasporto: 30 punti

CARATTERISTICHE:

Sul terreno ci saranno almeno 3 nascondigli (possono essere mobili, per esempio una tenda).

Il giudice deciderà quanto tempo il cane avrà a disposizione per ritrovare l'uomo d'attacco, tenendo conto della grandezza del terreno e della difficoltà della prova. È importante che il giudice possa prendere posizione dove possa controllare se il cane morde al momento del ritrovamento dell'uomo d'attacco. In caso il cane si distanziasse dall'uomo d'attacco, il giudice potrebbe chiedere all'uomo d'attacco di effettuare una fuga così vincendo dei metri. L'uomo d'attacco seguirà un percorso stipulato dai giudici, con presenza di ostacoli e farà lo stesso percorso per tutti i cani. Durante il percorso l'uomo d'attacco tenterà una fuga nei punti stipulati dal giudice. Il tentativo di fuga verrà eseguito allo stesso modo per tutti i cani. I punti e modalità di fuga verranno spiegati durante l'esercizio con il cane di prova. L'uomo d'attacco non tenterà MAI di far passare i cani in buche o di utilizzare trampolini da salto durante la prova. Il giudice indicherà all'uomo d'attacco l'ostacolo che avrà a disposizione per la prova. Dopo i 3 tentativi di fuga l'uomo d'attacco camminerà ancora per qualche metro fino al suono della campanella o trombetta. A questo punto il conduttore può bloccare con un comando il cane davanti all'uomo d'attacco. Il cane dovrà fare guardia all'uomo d'attacco per 5 secondi prima che il giudice suoni la campanella o trombetta e il conduttore possa richiamare il cane.

SVOLGIMENTO DELL'ESERCIZIO:

Il commissario di gara inviterà il conduttore e il suo cane a mettersi in un punto da dove NON possano vedere dove l'uomo d'attacco si nasconderà. Questo potrà essere all'interno o all'esterno del terreno di gara, così in caso di alte temperature il cane avrà l'occasione di bere mentre aspetta che l'uomo d'attacco si sia nascosto. Dopo il ritrovamento dell'uomo d'attacco, il conduttore si recherà a passo normale verso il nascondiglio (se il conduttore corresse, perderà punti di "attitudine generale"), si fermerà a più o meno 3m di distanza e chiederà all'uomo d'attacco di uscire allo scoperto.

Se il cane trova l'uomo d'attacco ma non abbaia entro il tempo limite per indicare il ritrovamento perderà i punti di ritrovamento ma potrà continuare la prova per il trasporto.

Se il cane ritornasse dal conduttore mentre si trova a 3m dal nascondiglio prima della fine del tempo limite, il conduttore potrà rinviare il cane presso l'uomo d'attacco che naturalmente verrà penalizzato.

In caso il cane riuscisse a uscire dal terreno di gara ben recintato il conduttore ha diritto a richiamare e rinviare il cane alla ricerca ma il tempo continuerà a scorrere. In caso il terreno non fosse ben recintato il tempo sarà fermato fino a quando il conduttore richiamerà e rinvia il cane alla ricerca.

Una volta uscito dal nascondiglio, l'uomo d'attacco tenterà 3 fughe muovendo le braccia in modo naturale, questo per non avvantaggiare o svantaggiare cani che

mordono al braccio da quelli che mordono alle gambe. In caso il cane lasci la presa del morso, l'uomo d'attacco continuerà la fuga e ha diritto a schivare il cane.

Durante il trasporto il conduttore terrà una distanza di minimo 3m dall'uomo d'attacco.

Dopo ogni tentativo di fuga il conduttore può bloccare il cane con un comando vocale. Dopo il terzo tentativo di fuga l'uomo d'attacco camminerà per qualche metro, il conduttore bloccherà il cane che a sua volta terrà guardia per almeno 5 secondi all'uomo d'attacco. Per richiamare il cane è concesso al conduttore di farlo con un fischiello se questo è il metodo utilizzato per le altre prove d'attacco.

PENALITÀ:

Comando aggiuntivo per la ricerca	-10
Cane non parte dopo il secondo comando	-40
Cane non trova l'uomo d'attacco entro tempo limite	-40
Cane non abbaia per segnalare il ritrovamento	-10
Cane morde al ritrovamento	-5
Conduttore corre verso il nascondiglio dopo il ritrovamento	-2
Ogni ripresa di morso durante trasporto o fuga	-2
Ogni comando aggiuntivo alla ripresa di morso	-2
Cane abbandona l'uomo d'attacco, ogni metro	-1
Cane lascia fuggire, per metro	-1
Conduttore non rimane a minimo 3m	-10
Conduttore blocca la fuga dell'uomo d'attacco	-30
Cane non tiene la guardia durante i 5 secondi	-5
Cane abbaia durante la ricerca ma senza ritrovamento	-5

6. Protezione del conduttore Tutte le categorie 30 punti

CARATTERISTICHE:

Durante questo esercizio ci sarà sempre un'incontro tra il conduttore e l'uomo d'attacco che effettuerà l'attacco. Questo tramite una scossa di mano. L'uomo d'attacco potrebbe anche parlare al conduttore, per esempio dicendo semplicemente "buongiorno". Il conduttore ha diritto di rispondere con una risposta corta e secca. Anche il secondo uomo d'attacco potrebbe parlare o dare una mano al conduttore.

La difficoltà della prova verrà incrementata per categoria.

Per ogni categoria l'aggressività dell'uomo d'attacco sarà delle stesse proporzioni chiare. Il contatto con il conduttore avverrà all'altezza delle spalle.

Al contatto l'uomo d'attacco terrà questa posizione per massimo 2 secondi. In caso il cane non reagisse entro i 2 secondi, perderà tutti i punti della prova. Il giudice terrà conto se il cane dovesse venire da dietro un'ostacolo per poter mordere l'uomo d'attacco al momento del contatto.

Il scenario della prova verrà messo a conoscenza dei conduttori con il cane da prova, così ogni conduttore potrà fare delle domande sul percorso stipulato e sul lavoro dell'uomo d'attacco. Verrà così sprecato meno tempo durante la gara.

In caso che durante la prova il cane mordersse o seguisse l'uomo d'attacco, questo potrà prendere il cane con sé per 10m. A questo punto il giudice sospenderà la prova.

Il cane dovrà sempre seguire il suo conduttore, a sinistra o destra, ma MAI tra le gambe. Solo sul posto dove avrà luogo il contatto il cane potrà muoversi liberamente accanto, davanti, dietro o tra le gambe del suo conduttore.

Il secondo uomo d'attacco non si troverà MAI più vicino di 3m al conduttore o il suo collega al momento del contatto.

Un cane che non rispetta lo stop al morso del suo conduttore perderà 10 punti.

Al momento che il cane morde l'uomo d'attacco, il conduttore si dovrà distanziare di minimo 3m dall'uomo d'attacco. Il cane non può essere incoraggiato in nessun modo. Dopo che il cane ha lasciato il morso, dovrà tenere guardia per 5 secondi prima che il giudice dia il suono di campanella o trombetta per il richiamo.

Dal 2016 è stato fatto un cambiamento del regolamento per la Cat.1. Se durante il percorso (prima del contatto) il cane morda leggermente l'uomo d'attacco saranno sottratti 5 punti. Il cane dovrà riprendere il percorso fino al suo conduttore che ha continuato il percorso senza fermarsi. Il cane verrà penalizzato per ogni metro che si è distanziato dal suo conduttore. In caso il cane facesse un'attacco violento durante il percorso, perderà 15 punti, più penalità per ogni metro restato dietro al suo

conduttore. In caso il conduttore dia comunque un comando al suo cane durante il tragetto, perderà tutti i punti della prova. Questa regola vale solamente nella Cat.1.

PENALITÀ:

Conduttore parla al cane durante il percorso	-30
Cane mord prima o dopo l'incontro	-30
Cane morde alla scossa di mano, per metro	-2
Cane si distanzia dal conduttore, per metro	-1
Cane si distanzia dal conduttore per più di 10m	-30
Cane attacca una terza persona	-30
Cane non difende entro 2 secondi	-30
Conduttore incoraggia il cane, non è a minimo 3m	-30
Ripresa di morso, a ogni ripresa	-2
Cane non resta in guardia	-5
Cane non ritorna dal conduttore entro 10 secondi	-5

6. GUARDIA DI UN'OGGETTO Cat.3 30 punti

CARATTERISTICHE:

L'oggetto sarà posizionato al centro di un cerchio con il fascio di 2m. Attorno al questo primo cerchio sarà disegnato ancora un cerchio con un fascio di 5m. I giudici spiegheranno agl'uomini d'attacco l'ordine di entrata e il modo come eseguire la prova. L'uomo d'attacco che aspetta il suo turno si distanzierà di almeno 10m. Verranno fatti sempre 3 tentativi per riuscire ad'impossessarsi dell'oggetto. Tutte le penalità verranno addizionate. In caso l'oggetto venisse sottratto al cane, questo perderà i 30 punti della prova. Durante almeno uno dei 3 tentativi l'uomo d'attacco farà uso di un'attributo per intimidire il cane. L'attributo non srà mai usato come scuso e permetterà comunque al cane il passaggio per mordere. L'attributo non potrà essere lo stesso usato per le prove di altri attacchi. Il giudice farà modo che l'attributo venga usato al terzo tentativo così non ci sarà confusione sè l'attributo venga lasciato nel cerchio in un tentativo precedente. Dal momento che l'uomo d'attacco entra in uno dei cerchi, non potrà tornare più indietro. Dal momento che entra nel piccolo cerchio ha 30 secondi per impossessarsi dell'oggetto. Se il cane provasse a mordere tra i 2 e i 5 metri, l'uomo d'attacco può utilizzare l'attributo per bloccare il cane. È

compito del cane mostrare il suo coraggio e sorpassare l'attributo per mordere. Dal momento che l'inizio dell'attributo si trova all'interno del cerchio di 2m, questo verrà visto come se l'uomo d'attacco sia personalmente all'interno del cerchio e potrà far tutto per tentare di impossessarsi dell'oggetto (bloccare, schivare...). L'uomo d'attacco proverà di effettuare la prova allo stesso modo per ogni cane sempre controllato dall'occhio vigilante dei giudici. I cerchi al suolo non sono niente più che punti di riferimento che consentono di vedere le distanze con l'oggetto posizionato al centro.

SVOLGIMENTO DELLA PROVA:

Il conduttore comanderà al cane di restare e far guardia all'oggetto situato al centro del cerchio di 2m, prima di andarsene e sparire dalla vista del cane.

Nel cerchio di 5m l'uomo d'attacco rimane neutrale. Dall'istante che entra nel cerchio di 2m tenterà di impossessarsi dell'oggetto provando ad intimidire, bloccare e schivare il cane. L'uomo d'attacco ha 30 secondi di tempo per impadronirsi dell'oggetto una volta entrato nel cerchio di 2m.

Dal momento che il cane morde, l'uomo d'attacco resterà 2 secondi allo stesso punto per poi ritornare indietro. In caso l'uomo d'attacco avesse l'oggetto in mano, lo lascerà nel punto in cui il cane ha morso.

Se il cane morde l'oggetto o è rimasto bloccato nell'oggetto con le zampe, l'uomo d'attacco ha diritto a tirare l'oggetto e il cane fuori dal cerchio di 2m così che il giudice sospenda la prova per "oggetto non correttamente difeso".

Per giudicare la distanza in cui il cane morde si tiene conto della posizione dell'uomo d'attacco. Se l'uomo d'attacco ha un piede dentro al cerchio di 2m al momento che il cane morde non sarà data nessuna penalità. Se il cane morde mentre l'uomo d'attacco si trova tra il cerchio di 2m e quello di 5m (per esempio a 4m), saranno sottratti 5 punti di penalità.

Il conduttore non può girarsi o guardare verso il cane dal momento che si reca verso il posto indicato dai giudici per uscire dalla vista del cane.

In caso il cane attaccasse l'oggetto e lo rompe, perderà tutti i punti della prova.

PENALITÀ:

Cane morde nel cerchio di 2m senza far rubare l'oggetto	Nessuna penalità
Cane morde nel cerchio di 2m e si fa trascinare fino ai 2m	Nessuna penalità

Cane morde nel cerchio di 2m ma si fa trascinare fuori dai 2m, ogni metro	-1
Cane morde nel cerchio di 2m ma si fa trascinare fuori dai 5m	-15
Cane viene trascinato fuori dai 5m e non lascia il morso entro 10sec	-30
Cane lascia rubare e spostare l'oggetto ma morde poco dopo, distanza, tra i cerchi, per metro	-1
Cane lascia rubare e spostare l'oggetto a morde poco dopo tra 5 e 10 metri	-15
Cane lascia rubare e spostare l'oggetto per più di 10m	-30
Cane morde tra i 2 e i 5 metri	-5
Cane morde oltre i 5m (fine della prova)	-30

TABELLA DEI PUNTI:

ESERCIZI	Cat1.	CAT2	Cat.3
Seguire in libertà	6	6	6
Assenza del conduttore(1min)	10	10	10
Rifiuto di pasto	5	10	10
Inviare in avanti	12	12	12
Riporto di un'oggetto	12	12	12
Posizioni	10	20	20
Cubo di legno	-	15	15
Muro	15	15	15
Siepe	15	20	20
Salto lungo	15	15	20
Attacco con bastone	50	40	50
Attacco con fuga	50	30	30
Difesa del conduttore	30	30	30
Ricerca e trasporto	-	40	40
Attacco con attributi	-	40	50
Attacco interrotto	-	-	30
Guardia di un'oggetto	-	-	30
TOTALE:	200	300	400

Regolamento composto e scritto da Francis Lemmens nel Novembre 2013

1° update: 06/04/2014

2° update: 22/11/2016.

